

ТАЙНАЯ ДОЛИНА

ПРАВИЛА ИГРЫ



ТАЙНАЯ ДОЛИНА

Несколько ацтекских племён покинули родные края и отправились на поиски Тайной долины, о которой предки слагали песни. Пройдя сквозь горные пещеры, они обнаружили плодородные земли, что простираются до самого горизонта, и всё в них обещает покой и новое начало...

В игре «Тайная долина» вы постараетесь привести своё племя, обосновавшееся в новой долине, к процветанию и благополучию. Играйте карты долины так, чтобы ваши поселения располагались наиболее выгодным образом, и получайте победные очки. Победит игрок, набравший наибольшее количество очков за 3 раунда.

СОСТАВ ИГРЫ



20 карт долины



24 жетона поселения
(по 6 каждого цвета)



1 блокнот
для подсчёта очков

Как устроена карта долины

Сила карты
(от 1 до 5)

**Условие
получения
очков**
(уникальное для
каждой карты)



**Символ
местности**



Леса



Горы



Берега



Поля

При размещении карты учитывайте условие получения очков за неё, чтобы расположить карту наилучшим образом.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Раздайте каждому игроку жетоны поселений одного цвета (на его выбор) в зависимости от количества участников:
 - ◎ 4 игрока — 4 жетона;
 - ◎ 3 игрока — 5 жетонов;
 - ◎ 2 игрока — 6 жетонов.

Первым игроком становится тот, кто последним прошёл маршрут по экологической тропе.

2. Перемешайте все 20 карт долины и раздайте каждому игроку карты в зависимости от количества участников:
 - ◎ 4 игрока — 5 карт;
 - ◎ 3 игрока — 6 карт;
 - ◎ 2 игрока — 7 карт.

Не показывайте полученные карты соперникам!

Если у вас остались лишние карты, отложите их в сторону (не глядя на их лицевые стороны) — в этом раунде они вам не пригодятся.



Если вы играете впервые, то можете начать игру с теми картами, которые получили при раздаче в начале раунда. В таком случае пропустите дальнейшее распределение карт и переходите к разделу «Ход игрока».

Распределение карт

Изучите полученные карты, выберите одну из них и положите её перед собой лицевой стороной вниз. Остальные карты передайте игроку справа. Оставляйте по 1 карте и передавайте остальные карты направо. Повторяйте до тех пор, пока все карты не окажутся выложенными на стол. Затем возьмите лежащие перед вами карты на руку — эти карты вы сможете разыграть в этом раунде.

Вы можете смотреть выбранные вами ранее карты в любой момент распределения.

Пример подготовки к игре втрём



ХОД ИГРЫ

Партия состоит из трёх раундов, каждый из которых состоит из нескольких ходов каждого игрока. Количество ходов, доступных в раунде каждому игроку, зависит от числа участников:

- ◎ 4 игрока — 4 хода;
- ◎ 3 игрока — 5 ходов;
- ◎ 2 игрока — 6 ходов.

ХОД ИГРОКА

В свой ход вы должны сыграть 1 карту с руки, выложив её в сетку лицевой стороной вверх, и положить на неё свой жетон поселения. Затем право хода передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

Важно: карты не приносят победные очки при розыгрыше!

Как сыграть карту долины

- ⊙ Каждая карта (кроме первой выложенной в этом раунде) должна примыкать к хотя бы одной уже выложенной ранее карте.
- ⊙ Размер сетки, в которую вы можете выкладывать карты, зависит от количества игроков. Вы не можете выходить за границы сетки!

2 игрока:

Сетка из 12 карт: 4x3 или 3x4

Столбец →



Ряд →

3 игрока:

Сетка из 15 карт: 5x3 или 3x5



4 игрока:

Сетка
из 16 карт:
4x4



КОНЕЦ РАУНДА

Когда вся сетка заполнена картами, раунд заканчивается. Сбросьте оставшиеся на руке карты и переходите к фазе получения очков.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ

Получите очки согласно условиям, указанным на разыгранных вами картах (эти карты отмечены вашими жетонами поселений). Запишите полученный результат в блокнот для подсчёта очков в столбец, соответствующий закончившемуся раунду, в строку с таким же символом, как на ваших жетонах.

ПОДГОТОВКА К НОВОМУ РАУНДУ

После подсчёта очков перемешайте все карты (включая те, что вы отложили перед предыдущим раундом), раздайте и распределите их так же, как при подготовке к игре. Заберите в свой запас все свои жетоны поселений. Первым игроком во втором и третьем раунде становится тот, кто набрал наибольшее количество очков в предыдущем раунде. В случае ничьей первым игроком становится тот претендент, который ближе к первому игроку предыдущего раунда по порядку хода.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после окончания третьего раунда. Сложите очки, которые получили за три раунда. Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем! В случае ничьей претенденты делят победу.

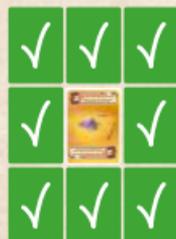
ВАЖНЫЕ ПОНЯТИЯ

- ◎ **Примыкающие карты** — карты, соприкасающиеся одной стороной по горизонтали или вертикали с разыгранной картой. Не распространяется на карты, расположенные по диагонали.



Примыкающие карты

⊙ **Соседняя карта** — относится как к примыкающим картам, так и к картам, расположенным по диагонали.



Соседние карты

⊙ **Ряд** — карты, примыкающие друг к другу по горизонтали (соприкасающиеся друг с другом длинными сторонами, см. стр. 5).

⊙ **Столбец** — карты, примыкающие друг к другу по вертикали (соприкасающиеся друг с другом короткими сторонами, см. стр. 5).

⊙ **Уникальный признак** — отличающийся от всех остальных карт, учитывающихся для данного условия.



Западный поток: эта карта может принести вам максимум 10 очков. Соседние карты с одинаковыми силами для получения очков за «Западный поток» **не учитываются**.



Зев горы, Кулак великана: эти карты не принесут очков, если в столбце («Зев горы») или ряду («Кулак великана») будет хотя бы ещё 1 карта с силой 2 или 4 соответственно.



Солнечный камень: для получения очков за эту карту нужно, чтобы **все примыкающие** карты имели уникальный тип местности. Если хотя бы 2 из них будут с одинаковым типом местности, вы не получите очков за эту карту.



Тысяча ступеней: эта карта может принести максимум 12 очков. Если же, например, к ней примыкают карты со следующими типами местности — берега, берега, леса и поля — то вы получите только 6 очков, т. к. карты одного типа местности (здесь: 2 карты берегов) для получения очков **учитываться не будут**.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Мартин Оддино

Художник: Маркос Лескано

Дизайнеры: Маркос Лескано

и Мария Лус Кантисани



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Переводчик: Кирилл Войнов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатин

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.1

hobbyworld.ru

